

Gang

4 joueurs · 30 min

D'après *Gang of Four*, un jeu de **Lee F. Yih**
Illustrations & Graphisme : **Elliott Riva**

Avant chaque manche

Mélangez puis distribuez 16 cartes face cachée à chaque joueur.

Si ce n'est pas la première manche, le joueur ayant perdu la manche précédente doit donner sa meilleure carte au gagnant de la manche précédente. En échange, le gagnant doit donner la carte de son choix au perdant. Cet échange se fait face visible pour que tous les joueurs aient connaissance des cartes échangées.

Déroulement d'une manche

Au début de la première manche, le joueur possédant le 1 multicolore commence la partie. Sa première combinaison doit obligatoirement contenir le 1 multicolore. Lors des manches suivantes, c'est le gagnant de la manche précédente qui commence en jouant la carte ou combinaison de cartes de son choix.

À son tour, chaque joueur pose sur la table une combinaison de cartes.

Cette combinaison doit à la fois :

- Contenir le même nombre de cartes que la combinaison du joueur précédent
- Être de valeur supérieure à la combinaison précédente

Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer de combinaison, il dit "passe", et c'est alors au tour du joueur suivant de poser une combinaison ou de passer.

Si après qu'un joueur a posé une combinaison tous les autres joueurs ont passé, alors ce joueur peut jouer une nouvelle combinaison sans contrainte de nombre de carte ou de valeur.

Les tours se succèdent ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs pose sa dernière carte. La manche s'arrête alors immédiatement et les points de chaque joueur sont comptés (voir "Comptage des points"). On passe alors à la manche suivante jusqu'à ce que la partie se termine (voir "Fin de partie").

Les combinaisons

Carte simple	1 carte
Paire	2 cartes de même valeur numérique
Brelan	3 cartes de même valeur numérique
<hr/>	
Suite	5 cartes dont les valeurs numériques se suivent
Couleur	5 cartes de même couleur, peu importe leur valeur num.
Full	5 cartes dont 1 brelan et 1 paire (le brelan détermine la valeur)
Suite à la couleur	5 cartes de même couleur dont les valeurs num. se suivent
<hr/>	
Gang	4 cartes ou plus de même valeur numérique

Une combinaison de cartes est de valeur supérieure à la précédente si :

- La valeur numérique des cartes jouées est supérieure ($1 < 2 < \dots < 10 < P < D$)
- La valeur numérique est la même, mais la couleur est plus forte (vert < jaune < rouge)
- Il s'agit d'une combinaison de 5 cartes plus forte (suite < couleur < full < suite à la couleur)
- Il s'agit d'un Gang (voir "Le Gang")

Le Gang

Un Gang bat toutes les autres combinaisons de cartes et peut être joué sur des combinaisons n'ayant pas le même nombre de cartes. Par exemple, vous pourriez jouer un Gang of Four (Gang de 4 cartes) pour battre une Suite à la couleur. Un Gang peut être battu par un autre Gang si la valeur numérique des cartes est supérieure, ou s'il s'agit d'un Gang avec un plus grand nombre de cartes (un Gang de 5 cartes bat toujours un Gang de 4 cartes).

Comptage des points

Une manche se termine lorsque l'un des joueurs pose sa dernière carte. Les autres joueurs comptent alors le nombre de carte restantes dans leur main afin de déterminer combien de points ils gagnent, le but étant d'en avoir le moins possible.

De 1 à 7 cartes	1 point par carte restante
De 8 à 10 cartes	2 points par carte restante
De 11 à 13 cartes	3 points par carte restante
De 14 à 15 cartes	4 points par carte restante
16 cartes	5 points par carte restante (donc 80 points)

Le perdant de la manche est le joueur à qui il reste le plus de cartes en main. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant la carte la plus forte. Le perdant doit donner sa meilleure carte au gagnant au début de la manche suivante (voir "Avant chaque manche").

Fin de partie

Lorsqu'un joueur atteint 100 points ou plus, la partie se termine. Le joueur ayant le score le plus faible est alors déclaré vainqueur.

Détails de règles

Lorsqu'un joueur ne possède **plus qu'une seule carte en main**, il doit le signaler en déclarant "Carte !". S'il oublie, il est interdit de poser sa dernière carte pour le restant de la manche en cours. Un joueur peut à tout moment demander à un autre joueur combien de cartes il lui reste en main.

Le Dragon est la carte la plus forte du jeu, mais il ne peut être joué que seul.

Les Phénix peuvent être joués seuls ou dans une paire (c'est la paire la plus forte du jeu) ou dans un full (en tant que paire du full), mais ils ne peuvent être joués dans une suite, couleur, ou suite à la couleur.

Le 1 multicolore est le plus fort de tous les 1 et peut donc être joué par dessus un 1 rouge. Lorsqu'il est joué dans une combinaison de couleur, vous choisissez sa couleur. Le sens du jeu change à chaque tour. La première manche se joue vers la droite.

Valeur numérique

Simple



Couleur

Paire



Combinaisons de 5 cartes

Brelan

Suite < Couleur < Full < Suite à la couleur



Suite



Couleur



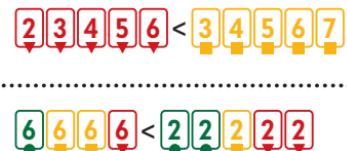
Full



Le Gang peut être joué par dessus n'importe quelle combinaison

Suite à la couleur

Toute combinaison < Gang



Gang

